

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGAMG LISENSI HAK CIPTA
GAME ONLINE TERHADAP PIHAK KETIGA SEBAGAI PEMBUAT
PROGRAM MODIFIKASI**

Lovelly Dwina Dahen

Dosen Program Studi Ilmu Hukum pada Fakultas Syariah dan Hukum,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Jl. HR. Soebrantas
KM. 15 Simpang Panam, Email : wina.dahen@gmail.com.

Afnan Rasyidi

Jl. Purnama Kec. Siak Hulu Kab. Kampar, Riau, Email :
afnanryd@gmail.com

Abstract

Copyright according to Article 1 of law number 28 year 2014 Regarding Copyright is the exclusive rights of the creator that arise automatically based on declarative principles after a work is realized in real form without reducing restriction in accordance with statutory regulations. In expanding the utilization of the work the creator can give permission in the form of a Copyright license to the Copyright holder in order to exercise the economic rights of the work. But in the implementation of the license of the Copyright holder in this case the online game license holder receives significant economic losses due to the modification program that is widespread in cyberspace. Losses for the existence of this modification program itself are not directly regulated in article 9 paragraf (1). Legal protection does not fully protect online game license holders. Besides that, it is important to register an online game license agreement because the technical registration has been regulated in government regulation number 38 year 2018 concerning recording of intellectual property license Agreement to get legal protection. And the implementation of a joint ministerial Regulation which is more effective in preventing the spread of modification programs compared to article 52, which is the legal basis.

Keywords: Protection, Copyright License

Abstrak

Hak Cipta menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UHC) ialah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Dalam memperluas pemanfaatan dari ciptaannya pencipta dapat memberikan izin dalam bentuk lisensi hak cipta kepada pemegang hak cipta agar dapat melaksanakan hak ekonomi dari ciptaan tersebut. Namun dalam pelaksanaan lisensi pemegang hak cipta dalam hal ini pemegang lisensi *game online* mendapat kerugian ekonomi yang tidak sedikit akibat adanya program modifikasi yang tersebar luas di dunia maya. Kerugian atas keberadaan program modifikasi ini sendiri tidak diatur secara langsung didalam Pasal 9 ayat (1) UHC. Perlindungan hukum yang diberikan belum sepenuhnya dapat melindungi pemegang lisensi *game online*. Disamping itu, penting untuk mendaftarkan perjanjian lisensi *game online* karena teknis pendaftarannya sudah diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual untuk mendapatkan perlindungan hukum. Serta pelaksanaan Peraturan Menteri bersama yang lebih efektif dalam melakukan pencegahan penyebaran program modifikasi dibandingkan Pasal 52 UHC yang menjadi dasar hukumnya.

Kata kunci : Perlindungan, Lisensi Hak Cipta.

PENDAHULUAN

Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat berbagai karya digital dapat secara terus-menerus digandakan, dimanipulasi dan disebarluaskan dalam waktu singkat dan cara yang mudah. Tak heran jika internet dianggap sebagai lautan informasi yang memiliki muatan hak atas kekayaan intelektual. Hak Kekayaan Intelektual atau yang biasa disebut dengan HKI adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari kerja otak (akal), hasil kerja rasio.

Hasil dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Hasil kerjanya itu berupa benda immateril.¹

Hak atas kekayaan intelektual pada hakikatnya merupakan hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh negara.² Negara berdasarkan ketentuan perundang-undangan, memberikan hak khusus tersebut kepada yang berhak sesuai dengan prosedur dan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Di Indonesia pengaturan mengenai hak cipta telah ada sejak masa pemerintahan kolonial Belanda setelah diberlakukannya *Auteurswet* 1912. Setelah merdeka, Indonesia memiliki undang-undang hak cipta sendiri yang telah mengalami beberapa kali perubahan. Peraturan terbaru mengenai hak cipta pada saat ini ialah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UHC).

Hak cipta menurut Pasal 1 ayat (1) UHC ialah “Hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”. Berdasarkan pengertian tersebut, hak cipta yang dimiliki oleh seseorang yang memiliki suatu pemikiran gagasan atau karya ciptaan telah berwujud maka dengan sendirinya akan diakui sebagai hak eksklusif pencipta tanpa harus mencatatkannya terlebih dahulu ke Ditjen HKI, meskipun pencatatan juga dapat dilakukan untuk memperkuat status hukum sebuah ciptaan.

Pencipta dalam Pasal 1 ayat (2) UHC adalah “seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”. Ciptaan dalam Pasal 1 ayat (3) adalah “setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dieskpresikan dalam bentuk

¹ Ok. Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Cet-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2004) hlm. 1

² Sri Redjeki Harotono, lihat Syafrinaldi, dkk, *Hak Kekayaan Intelektual*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008) hlm. 1

nyata". Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh UHC ialah permainan video.

Permainan video adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video.³ Berbeda dari program komputer yang menitikberatkan kepada suatu instruksi yang dihasilkan oleh kode-kode untuk menjalankan sebuah komputer, permainan video lebih fokus kepada permainan elektronik yang melibatkan interaksi penggunanya.⁴

Untuk memperluas pemanfaatan atas ciptaan, pencipta dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk menjalankan lebih lanjut pemanfaatan tersebut. Selanjutnya pihak penerima izin atas pemanfaatan ciptaan disebut sebagai pemegang hak cipta. Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu atau kelompok serta melindunginya dari perbuatan pihak lain yang dapat merugikan pencipta.

Sebagai contoh dalam rangka pengembangan teknologi di bidang piranti lunak (*software*) komputer atau teknologi informasi yang baru, diperlukan biaya, waktu dan tenaga kerja yang membutuhkan keahlian tertentu.⁵ Sedangkan kegiatan menggandakan, menggunakan, atau memalsukan kreativitas dan inovasi yang telah di kembangkan oleh orang lain merupakan hal yang mudah.

Game online sebagai permainan yang paling populer saat ini merupakan permainan video yang menggunakan jaringan komputer.⁶ Permainan ini bisa dimainkan lebih banyak pemain, serta tanpa dibatasi

³ Wikipedia, *Permainan Video*, https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video diakses pada tanggal 10 Oktober 2017

⁴ Rika Amrikasari, *Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta*, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-dan-permainan-video-dalam-uu-hak-cipta>, diakses pada tanggal 12 November 2017

⁵ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010) hlm.1

⁶ Wikipedia, *Permainan Daring*, https://id.wikipedia.org/wiki/permainan_daring diakses pada tanggal 15 Januari 2018

oleh jarak yang biasanya menjadi kekurangan dari *game offline*. Di Indonesia *game online* ini pada umumnya merupakan hasil dari perjanjian lisensi antara pengembang *game* dengan pemegang lisensi. Dimana pengembang *game* sebagai pemegang hak cipta dan pihak pemegang lisensi yang diberikan izin oleh pemegang hak cipta untuk dapat menggunakannya.

Lisensi adalah suatu bentuk hak untuk melakukan satu atau serangkaian tindakan atau perbuatan, yang diberikan oleh mereka yang berwenang dalam bentuk izin.⁷ Sedangkan Lisensi menurut UHC ialah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.⁸

Hak cipta mengandung hak ekonomi yang berarti hak yang memiliki nilai uang, serta dapat dialihkan dan dieksploitasi pemiliknya. Atas alasan ekonomi ini pula yang mendorong pihak-pihak lain yang secara melawan hukum mengeksploitasi hak cipta tersebut untuk kepentingan pribadi. Hal ini tentu dapat merugikan pencipta maupun pemegang lisensi terkait sebagai pemegang hak cipta.

Karena *game online* bisa dimainkan oleh banyak pemain maka diperlukan adanya sarana kontrol teknologi/*software* pelindung yang menjadi pelindung ciptaan serta menjamin kenyamanan serta sportifitas dalam memainkannya. Namun ada juga pihak lain yang secara sengaja membuat *software* diluar sepengetahuan pihak pemegang lisensi *game online* yang berisi program komputer yang dapat mempermudah penggunaanya dengan bermain curang.

Tentu saja hal ini dapat berpengaruh dari tingkat sportifitas permainan, kesenangan permainan, hingga minat untuk memainkan *game online* tersebut, yang dapat mengakibatkan kerugian pada pemegang lisensi karena berkurangnya bahkan tidak ada konsumen memainkannya lagi.

⁷ Gunawan Widjaja, *Lisensi*, Cet-2 (Jakarta: Rajawali Prers,2003) hlm.3

⁸ Lihat Pasal 1 ayat (20) Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Perbuatan pembuat program ini jelas telah melanggar hak ekonomi pemegang hak cipta. Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta *Game Online* Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi”.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Teori Hukum Progresif

Hukum Progresif adalah hukum yang mampu mengikuti perkembangan zaman, mampu menjawab perubahan zaman dengan segala dasar di dalamnya, serta mampu melayani masyarakat dengan menyandarkan pada aspek moralitas dari sumber daya manusia (yaitu) penegak hukum itu sendiri.⁹ Dimana posisi sebuah hukum adalah untuk melayani dan memberikan keadilan bagi masyarakat.

Dalam kaitannya dengan tulisan ini, pengaturan mengenai penggunaan program pihak ketiga tidak diakomodir lebih lengkap di dalam UHC. Oleh karena itu maka hukum progresif diperlukan untuk melindungi eksklusivitas pemegang lisensi, mengingat tujuan pemerintah mengeluarkan UHC untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral para pencipta dan pemilik hak terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional.

b. Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum menurut Soetjipto Rahardjo adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam kepentingannya tersebut.¹⁰ Diantaranya diwujudkan dalam bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta dan pemegang hak kekayaan intelektual melalui

⁹Satjipto Radardjo, *Membedah Hukum Progresif*, Cet-3, (Jakarta: Kompas, 2008) hlm.ix

¹⁰ Ray Pratama, *Teori Perlindungan Hukum*, <http://raypratama.blogspot.co.id/2015/04/teori-perlindungan-hukum.html> diakses 20 Januari 2018

peraturan perundang-undangan. Seperti teori yang diungkapkan oleh Roscoe Pound, *law as a tool of social engineering*, hukum itu juga berfungsi sebagai rekayasa sosial. Dengan demikian harus ada peraturan perundang-undangan komprehensif yang dapat menciptakan perlindungan efektif terhadap hak-hak warga negara.

Pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi yang harus dilindungi oleh perundang-undangan dari tindakan pihak-pihak yang melawan hukum untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dengan merugikan pencipta. Berdasarkan Pasal 16 ayat (2) UHC menyebutkan bahwa, "hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh atau sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab-sebab yang dibenarkan menurut undang-undang." Serta pemberian lisensi kepada pihak lain sebagaimana yang diatur dalam Pasal 80 hingga Pasal 86 UHC.

Oleh karena itu setiap pihak yang ingin memanfaatkan suatu ciptaan harus mendapatkan izin dari pemegang hak cipta yang diwujudkan dalam bentuk perjanjian tertulis yang memuat hak serta kewajiban para pihak yang seimbang dan dilaksanakan dengan itikad baik untuk sama-sama saling menguntungkan dalam pelaksanaan perjanjian tersebut.

c. Teori Kepastian Hukum

Dalam menegakkan hukum ada tiga unsur yang harus diperhatikan, yaitu: kepastian hukum, kemanfaatan dan keadilan. Ketiga unsur tersebut harus ada kompromi, harus mendapat perhatian secara proporsional seimbang. Tetapi dalam praktek tidak selalu mudah mengusahakan kompromi secara proporsional seimbang antara ketiga unsur tersebut. Tanpa kepastian hukum orang tidak tahu apa yang harus diperbuatnya dan akhirnya timbul keresahan. Tetapi terlalu menitikberatkan pada kepastian hukum, terlalu ketat mentaati peraturan hukum akibatnya kaku dan akan menimbulkan rasa tidak adil.

Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis.¹¹ Jelas dalam artian tidak menimbulkan multi-tafsir dan logis dalam artian dia menjadi suatu sistem norma dengan norma lain sehingga tidak berbenturan atau menimbulkan konflik norma.

d. Pemegang Hak Cipta

Pemegang hak cipta menurut UHC ialah pencipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Dengan begitu maka pencipta juga merupakan bagian dari pemegang hak cipta. Pemilik pertama hak cipta adalah pencipta karya. Artinya, orang yang menciptakan karya.

e. Ciptaan

Seperti yang telah dibahas sebelumnya ciptaan yang diakui oleh UHC adalah hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata. Pasal 40 UHC menjelaskan jenis-jenis ciptaan yang dilindungi.

f. Lisensi

Hak Cipta memiliki manfaat ekonomi. Untuk pemanfaatan nilai-nilai ekonomi ini secara optimal, pemegang hak cipta seringkali tidak dapat melakukan sendiri pemanfaatan nilai-nilai ekonomi ini secara optimal. Oleh karena itu berdasarkan undang-undang yang berlaku, pemegang hak cipta diperbolehkan memberikan untuk memberikan ciptaannya kepada pihak lain untuk pemanfaatan sebesar-besarnya dalam bentuk lisensi.

Dalam *Black Law Dictionary* lisensi diartikan sebagai:¹² *A personal privilege to do some particular act or series of acts...* (hak istimewa seseorang untuk melakukan hal tertentu . . .) atau *The permission by*

¹¹ Yance Arizona, *Apa itu Kepastian Hukum?*, <https://yancearizona.net/2008/04/13/apa-itu-kepastian-hukum/>, diakses 9 November 2018

¹² Gunawan Wijaya, *op.cit*, hlm.3

competent authority to do an act which, without such permission would be illegal, a trespass, a tort, or otherwise would be not allowable. Artinya, izin yang diberikan oleh otoritas yang kompeten untuk melakukan sesuatu, dimana tanpa izin akan menjadi ilegal, sebuah pelanggaran, merugikan orang lain, atau tidak akan di perbolehkan.

Ini berarti lisensi selalu dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk *privilege* untuk melakukan sesuatu oleh seseorang atau suatu pihak tertentu. Jika dilihat dari kedua defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa makna lisensi secara tidak langsung telah bergeser ke arah penjualan izin kepada pihak lain. Dimana pihak yang menjual atau memberikan izin kepada disebut sebagai *Licensor* (pemberi lisensi), dan pihak yang menerima lisensi disebut sebagai *Licensee* (penerima lisensi).

Terhadap pemberian lisensi oleh *licensor* kepada *licensee* membuat *licensee* memiliki hak untuk melaksanakan perbuatan penerbitan ciptaan, penyiaran atau komunikasi atas pertunjukan pelaku pertunjukan, fiksasi pertunjukannya dengan cara atau bentuk apapun, pendistribusian atas fiksasi pertunjukan atau salinannya, penyewaan fiksasi pertunjukan atau salinannya kepada publik, penyediaan atas fiksasi pertunjukan yang dapat diakses ke publik.¹³ Pelaksanaan perjanjian lisensi ini disertai dengan kewajiban penerima lisensi untuk memberikan royalti kepada pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait selama jangka waktu lisnesi kecuali diperjanjikan lain.

Tentu saja perjanjian lisensi ini harus terlebih dahulu dicartatkan dalam daftar umum perjanjian hak cipta dengan dikenai biaya untuk dapat memberikan perlindungan hukum kepada para pihak yang melakukan perjanjian terhadap perbuatan pihak ketiga.¹⁴

¹³ Lihat pasal 80 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹⁴ Lihat Pasal 83 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pemberian lisensi sebagai suatu perjanjian tentu akan menghasilkan suatu hak dan kewajiban secara timbal balik bagi para pihak yang terlibat di dalam perjanjian lisensi tersebut. salah satu kewajiban yang senantiasa diminta oleh pemberi lisensi dari penerima lisensi adalah bahwa penerima lisensi berkewajiban memberikan laporan-laporan berkala mengenai penggunaan maupun pemanfaatan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut kepada pemberi lisensi. Serta melakukan inspeksi berkala maupun insidental, ke daerah kerja penerima lisensi guna keperluan/kepentingan pengujian atas kebenaran laporan yang diberikan kepada penerima lisensi.

g. Hak dan Kewajiban Dalam Perjanjian Hak Cipta

Setiap perjanjian yang disepakati oleh kedua belah pihak akan melahirkan hak serta kewajiban bagi keduanya. Begitu pula dengan perjanjian lisensi yang dilakukan oleh pemberi lisensi dan penerima lisensi diantaranya ialah:¹⁵

a. Kewajiban pemberi lisensi

Pemberi lisensi berkewajiban untuk:

1. Memberikan segala macam informasi yang berhubungan dengan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan, yang diperlukan oleh penerima lisensi untuk melaksanakan lisensi yang diberikan tersebut.
2. Memberikan bantuan kepada penerima lisensi mengenai cara pemanfaatan dan/ atau penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut.

b. Hak pemberi lisensi

Pemberi lisensi memiliki hak untuk:

1. Melakukan pengawasan jalannya pelaksanaan dan penggunaan atau pemanfaatan lisensi oleh penerima lisensi.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 30-33

2. Memperoleh laporan-laporan secara berkala atas jalannya kegiatan usaha penerima lisensi yang mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut.
3. Melaksanakan inspeksi pada daerah kerja penerima lisensi guna memastikan bahwa Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilaksanakan sebagaimana mestinya.
4. Mewajibkan penerima lisensi, dalam hal-hal tertentu, untuk membeli barang modal dan atau barang-barang lainnya dari pemberi lisensi.
5. Mewajibkan penerima lisensi untuk menjaga kerahasiaan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.
6. Mewajibkan agar penerima lisensi tidak melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang timbul secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan (tidak sehat) dengan kegiatan usaha yang mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.
7. Menerima pembayaran royalti dalam bentuk, jenis dan jumlah yang dianggap layak olehnya.
8. Meminta dilakukannya pendaftaran atas Lisensi yang diberikan kepada penerima lisensi.
9. Atas pengakhiran lisensi, meminta kepada penerima lisensi untuk mengembalikan seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi.
10. Atas pengakhiran lisensi, melarang kepada penerima lisensi untuk memanfaatkan lebih lanjut seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi.
11. Atas pengakhiran lisensi, melarang penerima lisensi untuk tetap melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan

persaingan dengan mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan

12. Pemberian lisensi tidak menghapuskan hak pemberi lisensi untuk tetap memanfaatkan, menggunakan atau melaksanakan sendiri Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut.

c. Kewajiban penerima lisensi

Penerima lisensi berkewajiban untuk:

1. Melaksanakan seluruh instruksi yang diberikan oleh pemberi lisensi kepadanya guna melaksanakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut.
2. Memberikan keleluasaan bagi pemberi lisensi untuk melakukan pengawasan maupun inspeksi secara berkala maupun secara tiba-tiba guna memastikan bahwa penerima lisensi telah melaksanakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan dengan baik.
3. Memberikan laporan-laporan baik secara berkala maupun atas permintaan khusus dari pemberi lisensi.
4. Membeli barang modal tertentu ataupun barang-barang tertentu lainnya dalam rangka pelaksanaan lisensi dari pemberi lisensi.
5. Menjaga kerahasiaan atas Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan, baik selama maupun setelah berakhirnya masa pemberian lisensi.
6. Melaporkan segala pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual yang ditemukan dalam praktek.
7. Tidak memanfaatkan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan selain dengan tujuan untuk melaksanakan lisensi yang diberikan.
8. Melakukan pendaftaran lisensi bagi kepentingan pemberi lisensi dan jalannya pemberian lisensi tersebut.

9. Tidak melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung ataupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan dengan kegiatan usaha yang mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.
10. Melakukan pembayaran royalti dalam bentuk, jenis dan jumlah yang telah disepakati secara bersama.
11. Atas pengakhiran lisensi, mengembalikan seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperolehnya.
12. Atas pengakhiran lisensi, tidak memanfaatkan lebih lanjut seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh oleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi.
13. Atas penghakiran lisensi, tidak lagi melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan (tidak sehat) dengan mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.

d. Hak penerima lisensi

Penerima lisensi memiliki hak untuk:

1. Memperoleh segala macam informasi yang berhubungan dengan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan, yang diperlukan olehnya untuk melaksanakan lisensi yang diberikan tersebut.
2. Memperoleh bantuan dari pemberi lisensi atas segala macam cara pemanfaatan dan atau penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut.

PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Terhadap Pembuatan Program Modifikasi *Game Online*

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur sejumlah ketentuan mengenai masalah perjanjian lisensi, termasuk didalamnya mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi. Dalam hal ini perlindungan hukum diberikan kepada kedua belah pihak, yaitu pemberi dan penerima lisensi akan tetapi pembahasan ini akan dibatasi pada penerima lisensi saja. Adapun peraturan mengenai lisensi tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Beberapa Pasal dalam UHC yang mengatur tentang perlindungan pemegang lisensi sebagai pemegang hak cipta adalah sebagai berikut: Pasal 1 ayat (4) yang berbunyi: Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Pasal ini memberikan perlindungan tidak hanya kepada pencipta namun kepada pihak lain yang memiliki hak cipta secara sah. Dimana pemegang lisensi dikategorikan sebagai pemegang hak cipta.

Selanjutnya Pasal 4 yang menyatakan Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang meliputi hak moral dan hak ekonomi. Dimana hak moral hanya dapat dimiliki oleh Pencipta dengan jangka waktu sesuai dengan jenis ciptaannya. Sedangkan hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang dapat dimiliki oleh Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta.

Pengaturan mengenai pemberian lisensi terhadap pemegang lisensi diatur dalam Pasal 80 yang berbunyi:

1. Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).

2. Perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait.
3. Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disertai kewajiban penerima Lisensi untuk memberikan Royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu Lisensi.
4. Penentuan besaran Royalti sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan tata cara pemberian Royalti dilakukan berdasarkan perjanjian Lisensi antara Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dan penerima Lisensi.
5. Besaran Royalti dalam perjanjian Lisensi harus ditetapkan berdasarkan kelaziman praktik yang berlaku dan memenuhi unsur keadilan.

Pasal ini membahas mengenai ketentuan-ketentuan sebagai akibat dari melakukan perjanjian lisensi. Seperti pada Pasal 80 ayat (1) yang memberikan kewenangan atas hak ekonomi yang didapatkan oleh penerima lisensi Pasal 9 ayat (1) yang berbunyi: Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki Hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan Ciptaan
- b. Pengandaan Ciptaan dalam segala bentuknya
- c. Penerjemahan Ciptaan
- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya
- f. Pertunjukan Ciptaan
- g. Pengumuman Ciptaan
- h. Komunikasi Ciptaan
- i. Penyewaan Ciptaan

Sedangkan Pasal 23 ayat (2) membahas mengenai hak ekonomi pelaku pertunjukan, Pasal 24 ayat (2) membahas mengenai hak ekonomi produser fonogram, dan Pasal 25 ayat (2) membahas mengenai hak ekonomi lembaga penyiaran. Pasal diatas memberi kewenangan bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk menyebarluaskan ciptaannya.

Serta mencegah pihak lain untuk melakukan pembajakan terhadap ciptaanya, dan larangan bagi pihak lain untuk menjual barang bajakan di tempat perdagangan yang dikelolanya¹⁶

Selanjutnya Pasal 80 Ayat (2) yang membatasi durasi perjanjian lisensi yang tidak boleh melewati masa perlindungan ciptaan itu sendiri. Pemegang lisensi sendiri dapat melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi yang didapatnya dari pencipta kepada pihak ketiga untuk melaksanakannya jika tidak dibatasi didalam perjanjian lisensinya.¹⁷

Undang-undang ini juga membatasi terhadap perjanjian seperti yang diatur pada Pasal 82 yang berbunyi:

1. Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.
2. Isi perjanjian Lisensi dilarang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
3. Perjanjian Lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak Pencipta atas Ciptaannya.

Lalu aturan turunan undang-undang ini yakni Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual memberikan batasan terhadap perjanjian lisensi pada Pasal 6 yang berbunyi: Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat:

1. Merugikan perekonomian Indonesia dan kepentingan nasional Indonesia;
2. Memuat pembatasan yang menghambat kemampuan bangsa Indonesia dalam melakukan pengalihan, penguasaan, dan pengembangan teknologi;
3. Mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat; dan/atau
4. Bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, nilai-nilai agama, kesusilaan dan ketertiban umum.

¹⁶Lihat Pasal 10 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹⁷Lihat Pasal 81 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perjanjian lisensi ini juga harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya. Jika tidak maka perjanjian tersebut tidak memiliki akibat hukum terhadap pihak ketiga.¹⁸

Keberadaan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual yang baru saja diresmikan dapat memperjelas posisi pemegang lisensi sebagai pemegang hak cipta yang sah sesuai yang diamanatkan pada Pasal 83 ayat (4) UHC. Sehingga pemegang lisensi bisa mendapatkan kepastian hukum mengenai keberadaannya sebagai subjek hukum dalam Undang-undang Hak Cipta serta produk perundang-undangan turunannya.

Terhadap tindakan pembuat program modifikasi *game online* yang mengakibatkan kerugian ekonomi baik secara langsung maupun tidak perlu memperhatikan beberapa hal sebelum masuk kepada pembahasan hukumnya. Diantaranya ialah keharusan bagi tiap pihak yang mengadakan perjanjian lisensi untuk mencatatkan perjanjiannya seperti yang diamanatkan oleh Pasal 83 UHC agar ciptaan yang dilisensikan dapat dilindungi oleh negara.

Pencatatan perjanjian lisensi juga membuat negara mengakui bahwa pemegang lisensi adalah pemilik sah dari ciptaan yang dilisensikan. Dan dapat menjalankan hak ekonomi atas ciptaan, serta melarang pihak lain untuk memanfaatkan ciptaan tanpa izin.

Selanjutnya ialah Pasal 40 ayat (1) UHC menyertakan permainan video sebagai objek ciptaan yang dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta. Dimana *game online* merupakan salah satu jenis dari permainan video sehingga juga dapat dilindungi dibawah naungan Undang-Undang Hak Cipta. Adapun lama perlindungan Hak Cipta yang diberikan kepada *game online* ini adalah selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Meskipun tindakan pembuat program modifikasi ini dapat merugikan hak ekonomi pemegang lisensi baik secara langsung maupun tidak,

¹⁸Lihat Pasal 83 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

namun di Pasal 9 ayat (1) UHC secara tertulis tidak mengkategorikan perbuatan ini sebagai pelanggaran. Sehingga jika mengacu pada asas legalisme maka menurut undang-undang ini tidak terjadi pelanggaran hak ekonomi.

Sehingga untuk melarang pembuatan program modifikasi harus menggunakan pasal yang lain. Diantaranya ialah Pasal 52 berbunyi: Setiap orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk hak terkait serta pengamanan Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.

Pasal tersebut melarang pihak lain untuk melakukan pembajakan pada ciptaan yang berbentuk *software* berbayar dengan melakukan *cracking* sehingga dapat membuatnya menjadi gratis ataupun dengan cara-cara lainnya yang mengakibatkan kerugian secara ekonomi terhadap Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta. Meskipun pelaksanaannya sangat minim dilakukan karena pelakunya merupakan akun di dunia maya, dimana membutuhkan pembuktian lebih lanjut hanya untuk membuktikan identitas pelaku.

Untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait berbasis teknologi informasi, pemerintah diberikan kewenangan untuk mengawasi dalam Pasal 54 yang berbunyi: Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi Pemerintah berwenang melakukan:

- a. Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan

- c. Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan.

Lalu Pasal 55 berbunyi:

1. Setiap orang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada menteri.
2. Menteri memverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
3. Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri merekomendasikan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses
4. Dalam hal penutupan situs Internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu 14 (empat belas) hari setelah penutupan Menteri wajib meminta penetapan pengadilan.

Pasal 56 berbunyi:

1. Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan dibidang telekomunikasi dan informatika berdasarkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 ayat (3) dapat menutup konten, dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam sistem elektronik dan menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
2. Ketentuan lebih lanjut tentang pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

ditetapkan oleh peraturan bersama Menteri dan Menteri yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang komunikasi dan informatika

Peraturan diatas memberikan ruang bagi pemerintah untuk melakukan pencegahan penyebaran pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait menjadi lebih luas. Sedangkan peraturan beresama yang dimaksud pada Pasal 56 ayat (2) diatas adalah Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik atau disingkat Permenber Kumham dan Kominfo No 14 dan 26 Tahun 2015.

Dimana pemegang hak cipta dalam hal ini pemegang lisensi *game online* dapat mengajukan laporan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum.¹⁹ Laporan dapat diajukan terhadap pelanggaran yang dilakukan dalam sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial baik secara langsung maupun tidak langsung atau menimbulkan kerugian bagi pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait.²⁰

Atas keputusan penutupan situs atau membuat situs tidak dapat diakses, pemilik situs bisa mengajukan permohonan untuk dapat membuka akses situsnya²¹. Dan jika keberatan dapat diajukan upaya hukum ke Pengadilan TataUsahaNegara²².

Keberadaan Peraturan bersama ini dapat dikatakan berhasil dalam melakukan tindakan preventif dalam penyebaran pelanggaran di dunia maya jika dilihat dari banyaknya berbagai forum didunia maya yang tidak

¹⁹Lihat Pasal 2 ayat (1) dan (2) Permenber Kumham dan Kominfo No 14 dan 26 Tahun 2015

²⁰Lihat Pasal 2 ayat (3) Permenber Kumham dan Kominfo No 14 dan 26 Tahun 2015

²¹Lihat Pasal 18 Permenber Kumham dan Kominfo No 14 dan 26 Tahun 2015

²²Lihat Pasal 20 Permenber Kumham dan Kominfo No 14 dan 26 Tahun 2015

lagi menyebarkan program modifikasi. Namun diibaratkan pepatah mati satu tumbuh seribu meskipun berbagai forum penyebar program modifikasi dapat “dikondisikan” dari sisi kontennya, berbagai situs maupun forum baru yang bahkan menggunakan domain luar negeri bermunculan untuk menyebarkan program modifikasi khususnya dalam *game online* yang jelas dapat merugikan pemegang hak cipta dalam hal ini pemegang lisensi *game online*.

Pada akhirnya dalam permasalahan perlindungan pembuatan program modifikasi ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menurut pendapat penulis belum dapat memberikan perlindungan hukum yang memadai. Dikarenakan hanya ada satu pasal yang bisa digunakan sebagai dasar untuk melarang pembuat program modifikasi khususnya *game online* yakni Pasal 52 UHC. Penggunaan program pihak ketiga yang digunakan untuk bermain curang pada *game online* harus menjadi perhatian untuk penyelesaian masalah ini, khususnya mengenai bentuk penegakan hukumnya.

Program pihak ketiga yang lebih dikenal dalam bahasa Inggris yakni *Third-Party Software Component*. Didalam kegiatan pemrograman komputer, Program pihak ketiga merupakan komponen *software* yang dapat digunakan kembali yang dikembangkan untuk didistribusikan secara gratis atau dijual bebas oleh pihak selain vendor asli dari pihak pengembang.²³

Namun berbeda ketika ada program pihak ketiga yang dibuat untuk mempermudah penggunaanya dalam bermain. Keberadaannya menimbulkan pro dan kontra kepada pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah *game*. Jika dilakukan interpretasi terhadap beberapa pasal dalam undang-undang ini maka akan ditemukan satu pasal yang dapat didekatkan kepada pembuat program modifikasi ini yakni Pasal 52 yang berbunyi: Setiap orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau

²³ Wikipedia, *Third-party software component*, https://en.wikipedia.org/wiki/Third-party_software_component, diakses 14 Agustus 2018

membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengamanan Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.

Sarana kontrol teknologi ini diartikan sebagai setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan.²⁴ Singkatnya sarana teknologi ini merupakan *software* yang disematkan pada suatu teknologi untuk melindunginya dari tindakan penyelewengan pihak lain.

Selanjutnya ialah pembuat program modifikasi apakah bisa dikenakan pasal ini atau tidak. Seperti yang diatur pada Pasal 52 UHC bisa dikenakan kepada seseorang ataupun pihak jika berbuat merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung hak cipta atau hak terkait. Namun berbeda dengan pembuat program modifikasi karena tidak ada larangan bagi pembuat jika dilihat secara literatur pada pasal ini.

Meskipun tidak ditemukan kata-kata yang dapat untuk mengkategorikan pembuat program modifikasi sebagai pelaku pada pasal ini namun penulis menganalogikan program modifikasi sama dengan program komputer pada umumnya. Yakni setiap program komputer yang akan dirilis biasanya pihak pembuat melakukan tes pada program komputernya.

Dengan melakukan analogi seperti ini maka penulis dapat mengkategorikan pembuatnya sebagai pelaku yang dapat dikenakan Pasal 52 UHC tersebut. Untuk meminimalisir kejadian ini UHC juga mengatur mengenai pengawasan yang diatur didalam Pasal 54 yang

²⁴ Lihat penjelasan Pasal 52 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

berbunyi : Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan:

- a. Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait
- b. Kerjasama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait
- c. Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.

Aturan ini memberi wewenang kepada negara untuk mengawasi berbagai konten yang beredar di internet. Dengan cara menutup atau membuat sebuah situs yang menyebarkan konten-konten yang melanggar Hak Cipta agar tidak dapat diakses lagi. Ini merupakan tindakan pencegahan yang bisa dilakukan oleh negara untuk penyebarluasan pelanggaran Hak Cipta di dunia maya.

Hingga saat ini Indonesia belum memiliki pengaturan khusus mengenai perlindungan *game online* khususnya pada tindakan pembuat serta penyebar program modifikasi ciptaan yang memungkinkan penggunaanya bermain curang dan mengakibatkan kerugian kepada pemain lain maupun pemegang hak cipta secara langsung maupun tidak langsung. Ditambah lagi keberadaan Undang-undang Hak Cipta merupakan pengejawantahan dari Hak Salin (*copyright*) dimana Undang-undang ini berfungsi untuk melindungi Pencipta/Pemegang Hak Cipta dari tindakan pembajakan oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Pada akhirnya pasal tersebut dapat digunakan untuk melarang pelaku dengan menggunakan metode analogi, dimana tindakan ini digunakan untuk menutup celah-celah pelanggaran seperti teori hukum progresif yang dikeluarkan oleh Prof. Soetjipto Rahardjo. Namun analogi ini tetap saja setidaknya melewati batas suatu teori hukum lain yang bernama

“kepastian hukum” dimana tidak dapat ditemukan kepastian karenanya. Sehingga tetap diperlukan pasal tambahan yang mengatur mengenai masalah ini.

KESIMPULAN

Dari penjelasa di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Negara memberikan perlindungan yang sama antara pencipta dengan pemegang lisensi yang merupakan bagian pemegang hak cipta. Terhadap pembuatan program modifikasi *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni dengan menggunakan Pasal 52 UHC untuk pembuat program modifikasi dan Pasal 54 UHC beserta peraturan pelaksanaannya untuk melakukan tindakan pencegahan dalam penyebarluasan program modifikasi di dunia maya. Keberadaan Pasal 52 UHC ini perlu dianalogikan terlebih dahulu agar dapat melarang pembuatan program modifikasi sehingga tidak dapat memberikan kepastian dan perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online*.
2. Selanjutnya tindakan pihak ketiga sebagai pembuat program modifikasi *game online* merupakan pelanggaran hak cipta. Setelah dilakukan penelitian hanya ditemukan satu pasal yang dapat melarang pembuatan program modifikasi yakni dengan melakukan analogi hukum Pasal 52 UHC. Sedangkan untuk pencegahan penyebaran program modifikasi di dunia maya, pemegang lisensi *game online* dapat mengajukan permohonan penutupan situs yang menyediakan program modifikasi berdasarkan ketentuan pasal 54 UHC. Meskipun pada akhirnya tetap diperlukan satu pasal yang tertulis secara jelas mengenai pengaturan program modifikasi untuk menjamin kepastian hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013)
- Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, Cet. 4, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008)
- Candra Irawan, *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia*, (Bandung: Mandar Maju, 2011)
- Gunawan Widjaja, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2003)
- Harris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal Hak Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: Esensi, 2008)
- Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Malang: Setara Press, 2017)OK. Saidin, *Aspek Hukum KekayaanIntelektual*, Cet-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2004)
- Satjipto Radardjo, *Membedah Hukum Progresif*, Cet-3, (Jakarta: Kompas, 2008)
- Soerjono Soekanto& Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007).
- Sopnar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan & Peranannya Dalam Pembangunan*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012)
- Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Acara Perdata*, Cet-16, (Jakarta: Intermasa, 1982)
- Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010)
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik
- Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual